



COLUMNISTS

Giugno 1999

ChessCafe.com

Il taccuino di un Arbitro

Geurt Gijssen

La mano giusta

In questo Taccuino risponderò nuovamente alle domande dei lettori di Chesscafé.

Domanda Egregio Sig. Gijssen: che cosa accade nel seguente caso?:

Il giocatore A offre la patta al giocatore B. Prima che il giocatore B possa accettare l'offerta la sua bandiera cade ed il giocatore A reclama la vittoria. Tuttavia il giocatore B afferma che l'offerta è ancora valida e accetta la patta. Questa partita è patta o è vinta per il giocatore A? **Dennis Breuker**

Risposta La partita è vinta per il giocatore A.

L'**Articolo 6.9** dichiara:

Se un giocatore non completa il numero prescritto di mosse nel tempo stabilito, la partita è persa per il giocatore. Comunque la partita è patta se la posizione è tale che l'avversario non è in grado di dare scaccomatto al giocatore con una qualsiasi possibile sequenza di mosse legali anche con le risposte peggiori.

Domanda Egregio Sig. Gijssen: scrivo per congratularmi con lei per la sua eccellente rubrica, che è probabilmente l'unico posto dove gli arbitri di scacchi possono esprimere le proprie opinioni ed ottenere un aggiornamento sulle discussioni del Comitato dei Regolamenti.

Suggerirei di fare una tabella riassuntiva delle regole che comprenda le regole più utilizzate per ogni controllo di tempo. Potremmo usare questa tabella come riferimento e distribuirla pure ai giocatori in quanto c'è una scarsa conoscenza del Regolamento persino tra i giocatori più esperti. Secondo me questa tabella dovrebbe includere 4 colonne:

- gioco normale e modalità Fischer;
- Quickplay finish;
- Gioco rapido (semilampo); e

- Lampo.

Gli argomenti da considerare sarebbero:

- 1) il tempo assegnato;
- 2) la tripla ripetizione di posizione;
- 3) le 50 mosse senza avere mosso o catturato alcun pedone;
- 4) la mossa illegale;
- 5) l'arbitro deve interferire quando vede una bandiera caduta;
- 6) materiale minimo per richiedere la vittoria per il tempo ;
- 7) possibilità di richiedere patta per un giocatore in ristrettezze di tempo con posizione vincente (ad esempio un pezzo netto in più nel mediogioco);
- 8) possibilità di richiedere patta per un giocatore a corto di tempo con posizione realmente patta.

Ho dimenticato qualcosa?

Con questa tabella, si avrebbe una risposta immediata a molti dubbi ed il giocatore acquisirebbe in poco tempo una migliore comprensione delle regole. Inoltre, questo metterebbe in luce alcune delle incongruenze delle attuali regole degli scacchi. Secondo me ce ne sono 2 evidenti:

1. Il “ materiale minimo “ per vincere sul tempo è interpretato in modo più liberale in controlli di tempo più lenti che non in quelli veloci. Secondo me, la regola usata nel gioco lampo (possibilità di forzare il matto alla mossa successiva) è la migliore per tutti i tornei.

2. Il giocatore può richiedere patta in base ai punti 7 e 8 (vedi sopra) , nel quickplay finish e nel gioco rapido, ma non nel gioco lampo.

Questo dovrebbe essere corretto nel prossimo aggiornamento del Regolamento. La proposta dell'Arbitro Internazionale Keles sembra una buona possibilità pratica, anche se mi piacerebbe ci fosse una regola unica per quickplay finish, gioco rapido e gioco lampo. Io penso che la proposta di Keles si adatti meglio alla dinamica dei tornei di gioco lampo.

Se si potesse pubblicare questa tabella (includendola anche nella prefazione del Regolamento) sarebbe cosa di grande utilità. **IA Eduardo Saucedo (Messico)**

Risposta La tua idea è molto buona. Io intendo fare una tabella così e, una volta che fosse approvata dal Comitato dei Regolamenti, la pubblicherò.

Domanda Grazie per la tua eccellente rivista, importante riferimento per organizzatori e giocatori.

Ho giocato in un torneo di gioco rapido questo ultimo fine settimana e sono stato coinvolto in due incidenti in due turni consecutivi. Nel 3° turno stavo vincendo, col Bianco, un finale di Alfiere contro Cavallo (vedi diagramma). Il Nero ha fermato l'orologio quando gli rimanevano 2 minuti ed



ha reclamato la patta. Il gioco è continuato con il Bianco che per tutto il tempo ha giocato per vincere ed infatti la posizione è vincente. La manovra corretta consisteva nel tenere l'Alfiere sulla diagonale f1-a6, spingere il pedone g, e forzare il Nero al sacrificio del Cavallo. Il Nero ha pochissimo tempo qui, ma il Bianco commette l'incredibile errore 1. Ac2 ? Il Nero allora giocò 1...Cxb5 2.Rxb5 b4 richiedendo quindi patta. Il Bianco prende il pedone in b4 ed al Nero cade la bandiera. Se avesse avuto il tempo di giocare ancora una mossa, avrebbe sicuramente giocato 3...Rxb4 con patta automatica. Comunque il Bianco ha materiale sufficiente per dare matto sulla scacchiera.

Per me quello che è significativo è che per tutto il tempo io ho giocato per vincere, non ho mai effettuato ripetizioni di mosse (ragionando a posteriori questo sarebbe stato il sistema più facile per vincere vista la ristrettezza di tempo del mio avversario, sebbene la semplice 1.Af1 porti all'abbandono immediato.) Così, a causa di una mossa difettosa del Bianco, il Nero ottiene una patta; ma cosa impedisce che anche al Nero capiti (anche se sarebbe ovviamente spiacevole) di fare a sua volta una mossa sbagliata? Il Direttore del Torneo era molto scarso (questo secondo il parere di molti giocatori) e sembrava incapace di prendere una decisione. Sfortunatamente sono stati coinvolti altri giocatori, cosa che il Direttore del Torneo doveva impedire, e sono sorte parecchie incomprensioni (ma non tra me ed il mio avversario). Il Direttore del Torneo stabilì che la partita fosse patta.

Nel turno successivo io ed il mio avversario siamo entrambi in *zeitnot*. La mia bandiera cade ed al mio avversario sono rimasti pochi secondi quando un bambino che assiste alla partita fa notare che ho perso per il tempo. Mi sono molto arrabbiato ed ho dichiarato che non ero disposto ad accettare la sconfitta in quanto sarebbe potuta cadere anche la bandiera del mio avversario prima che lui si accorgesse della caduta della mia. Il mio avversario suggerì di continuare la partita dando ad entrambi 2 minuti di tempo extra. Il Direttore del Torneo, nella sua saggezza (in tono sarcastico direi N.d.T.), mi assegna uno zero! Ho scoperto successivamente che lo stesso Direttore del Torneo, la settimana prima, aveva assegnato una patta con due ripetizioni di posizione! In apparenza è un Direttore di Torneo qualificato ma ha poca esperienza. Sono stato sfortunato, stupido oppure dovevo ottenere più punti da questa doppia disavventura? **Laurence Ball (Sudafrica)**

Risposta Analizziamo cosa accadde nella partita del terzo turno. Prima di tutto, uno dei giocatori fermò l'orologio e reclamò patta, apparentemente in virtù dell'Articolo 10 del Regolamento. Un giocatore ha il diritto di richiedere patta, anche in una partita a gioco rapido, ma questo è un caso molto chiaro nel quale l'arbitro dovrebbe posporre la sua decisione. Io capisco che l'arbitro abbia ordinato di continuare la partita. Questa è una decisione giusta. Il gioco è continuato fino alla seguente posizione (vedi diagramma)



Il Nero ha il tratto ed in questo momento gli cade la bandiera. Dopo Rxb5 la posizione è patta. Io stesso avrei dichiarato la partita patta. L'arbitro ha preso la decisione giusta.

L'incidente del 4° turno è molto interessante. La segnalazione della caduta della bandiera è responsabilità del giocatore. Persino l'arbitro non può intervenire. Sfortunatamente un innocente (?) scolaro ha segnalato la caduta della bandiera e il tuo avversario ha reclamato la vittoria. Io capisco che ti sia molto arrabbiato, in quanto la partita è patta qualora anche al tuo avversario cadesse la bandiera. Se ci fosse abbastanza tempo, la mia decisione sarebbe quella di rigiocare la partita anche con meno tempo sugli orologi di entrambi i giocatori. Se questo è impossibile – e in tornei di gioco rapido questo è spesso il caso – io non vedo altra decisione se non quella che ha preso il Direttore del Torneo. Io sono d'accordo con la sua decisione, sebbene mi renda conto di quanto questo ti possa scontentare.

Domanda Egregio Sig. Gijssen grazie per la sua eccezionale rivista su ChessCafè e specialmente per i suoi sforzi per informare gli arbitri sulle tante trappole dell'Articolo 10.2. In merito al

commento di Stewart Reuben su chi la suddetta regola intenda proteggere, devo segnalare che ho già visto alcuni giocatori con posizione chiaramente vinta costretti a richiedere patta in base all'Articolo 10.2 dopo che i loro avversari (che erano nella situazione di dover vincere a tutti i costi la partita) avevano rifiutato la patta. Se l'arbitro differisce la sua decisione e la bandiera del reclamante cade, cosa (a prescindere dalla posizione finale e dello sviluppo del gioco avutosi fino a quel momento) pensi debba prendere in considerazione l'arbitro per la sua decisione finale? Prima di tutto, deve essere permesso al reclamante di spiegare perché il suo avversario non può vincere nella posizione finale con "mezzi normali"? Secondariamente, è giusto tenere in conto della forza del giocatore reclamante? In una partita al circolo ci fu un reclamo del Bianco (cui mancavano 40 secondi), che aveva il tratto, in questa posizione (vedi diagramma) Io sapevo, anche prima del reclamo del Bianco, che dopo 1. Ad6 il Nero non può fare progressi. Anche dopo 1. Ac5 il Bianco può ancora forzare la patta. Avendo il dubbio che il Bianco vedesse 1. Ad6 ho differito la decisione ed il Bianco ha giocato 1. Rg1 f2+ 2. Rf1 g2+ 3. Rxf2 Rh2 4. Ad6+ Rh1 0-1.



Ma cosa sarebbe successo se il Bianco avesse reclamato prima e la bandiera fosse caduta nella posizione del diagramma? Una posizione così dovrebbe essere dichiarata patta in un torneo magistrale dove i giocatori dovrebbero essere in grado (si spera) di pattare facilmente, ma non in un torneo di più basso livello dove molti avrebbero perso qualunque fosse il tempo rimasto a loro disposizione? **Kevin Bonham (Australia)**

Risposta Faccio una breve digressione. Mi ricordo molto bene delle Olimpiadi di Erevan 1996 . Il tempo limite in questa Olimpiade era di 40 mosse per 2 ore , quindi 20 mosse in un'ora e 30 minuti per finire la partita. Nella terza fase della partita noi usammo un Articolo come l'Articolo 10 dell'attuale Regolamento. Ogni volta che c'era una richiesta di patta, il GM Yuri Averbakh, probabilmente il più grande esperto di finali -e mio buon amico- accorreva e decideva se la partita era patta o no. Prendeva una sedia, si sedeva, scrutava la posizione senza muovere alcun pezzo e dopo parecchi minuti diceva: "Patta". In quasi tutti i casi la sua decisione era accettata. Per essere onesti, la cosa mi sorprese e non mi trovò d'accordo in quanto c'erano parecchie posizioni in cui entrambi i giocatori avrebbero potuto commettere miriadi di errori ed il risultato finale in questi casi non sarebbe stato una patta. Ciò che voglio dire è che, fino a che esiste la possibilità di commettere errori, l'arbitro non può dichiarare la partita patta.

Torniamo alla tua domanda: se la posizione del diagramma è quella del momento in cui è caduta la bandiera, io non dichiarerò patta la partita, a meno che la situazione sulla scacchiera non fosse cambiata durante le ultime, diciamo, 15 mosse. Il livello dei giocatori non è molto importante, ma le mosse, fatte prima che la bandiera cada, sono il primo criterio da tenere in considerazione.

Domanda Io gioco in tornei di lega (non-USCF) a New York. Noi abbiamo avuto una discussione qualche settimana fa: un compagno di squadra smise di segnare le proprie mosse non appena la partita entrò nel vivo. Egli aveva segnato circa 16 mosse e dopo altre 16 mosse diede scacco al suo avversario. La partita era ancora lontana dallo scadere del limite di tempo. Il suo avversario reclamò che la partita non era valida. Il mio compagno di squadra disse che si era fatto catturare dallo svolgimento della partita. Che cosa avresti deciso in questa situazione? **Thomas Sroczynski (USA)**

Risposta Lo scacco termina la partita. Questo significa che il risultato rimane. Ma mi piacerebbe fare diverse osservazioni. Prima di tutto, l'avversario dovrebbe, durante il gioco, andare dall'arbitro e chiedergli di costringere il giocatore a segnare le mosse. In secondo luogo, l'arbitro non sta svolgendo il suo compito. L'Articolo 13.1 dice che l'arbitro deve fare in modo che il Regolamento degli scacchi sia severamente rispettato; una delle regole prevede che il giocatore

debba segnare le mosse. In questo contesto vorrei menzionare *l'Articolo 8.2* :

Il formulario deve essere visibile all'arbitro in ogni momento.

Domanda Io ho un quesito che forse lei può aiutarmi a risolvere. Un mio amico ed io stavamo giocando tra noi una serie di partite da 3 minuti lampo. In una partita io ero in vantaggio e mi trovavo ad una mossa dal mattare l'avversario ed avevo 2 secondi sull'orologio. Quando il mio amico premette sull'orologio io completai la mossa di matto e poi mi cadde la bandiera. Il mio amico pretendeva di aver vinto per il tempo. Io ho ribattuto che la vittoria era mia perché avevo completato la mossa un secondo prima che la bandierina scadesse ed il matto rendeva influente la condizione dell'orologio. Se questo fosse successo in un torneo quale sarebbe stata la decisione? **Jose Olivera Jr.**

Risposta Primo, prego permettimi di correggerti su di un punto. Tu hai scritto di aver completato la mossa. La definizione di mossa completata è: hai fatto la mossa, hai fermato l'orologio ed è partito quello del tuo avversario. Tu intendevi dire che avevi fatto la tua mossa, che questa mossa aveva mattato il Re avversario ma non avevi premuto l'orologio. In questa situazione effettivamente l'orologio è influente, perché lo scaccomatto termina la partita immediatamente. Lo stesso succede nel caso di stallo.

Domanda Egregio Sig. Gijssen: a me piacerebbe conoscere il Regolamento FIDE riguardante il gioco rapido – un'ora a testa per partita. Quanti turni di gioco si possono organizzare in una giornata? Come pensi debba essere organizzato questo tipo di torneo? **Abdul Karim (Pakistan)**

Risposta Dal 1° gennaio 1999 la FIDE ha istituito il Rapid Rating Regulations (Regole per i punteggi del gioco rapido n.d.t.) Queste sono state inviate alle federazioni:

cito da queste regole:

- 1) Per una partita il tempo varia dai 15 ai 59 minuti a testa.
- 2) In alternativa si può giocare a 10 minuti ma con un addebito di 10 secondi per mossa. Per principio, il tempo iniziale più il tempo aggiunto per 60 mosse deve essere almeno uguale a 15 minuti.
- 3) I tempi di gioco più comuni sono: tutte le mosse in 25 o 30 minuti; oppure, tutte le mosse in 20 o 25 minuti, con un addebito di 10 o 20 secondi per ogni mossa fatta.
- 4) Il Regolamento FIDE Allegato B.
- 5) Il fumo è bandito.
- 6) La quantità di turni in un giorno: non si devono superare le 12 ore di gioco totali.
- 7) Durata: il periodo non deve superare i 30 giorni, a meno di accordi preventivi con l'organizzatore.
- 8) Le partite non disputate non vengono conteggiate.

Troverai la risposta alla tua domanda nel punto n°6.

Domanda Egregio Sig. Gijssen: In un torneo lampo universitario sono stato testimone del seguente incidente: il giocatore A usa la mano destra per catturare il pezzo del giocatore B, mette il suo (di A) pezzo con la mano destra sulla casa di destinazione ma allo stesso tempo rimuove il pezzo catturato con la mano sinistra. Poi preme il pulsante dell'orologio con la mano destra (perciò usa la mano sinistra soltanto per rimuovere il pezzo catturato, mentre fa tutto il resto con la mano destra). Il giocatore B gli dice: "Questo non è consentito, non farlo più". Successivamente il giocatore A fa la stessa cosa e viene ancora rimproverato dal giocatore B. Quando, alcune mosse più tardi, il giocatore B è in posizione disperata, il giocatore A usa ancora la mano sinistra per rimuovere un pezzo catturato. Il giocatore B ferma l'orologio e replica: "Ora la partita è persa per te. Te lo avevo già detto 2 volte di non farlo." Ed ha insistito per avere il punto (nonostante la posizione persa). Il giocatore A replicò "No, questo non è corretto. Se avessi fatto qualcosa di sbagliato, allora l'arbitro può solamente aggiungere un minuto all'orologio del mio avversario (per compensarlo della perdita di tempo causata dal mio comportamento) oppure ridurre il mio tempo

di un minuto. In entrambi i casi ho il tempo necessario per dare scaccomatto.” Il giocatore B insiste per ottenere immediatamente il punto, ammucchia insieme i pezzi e dice “ Non servono ulteriori discussioni”.

Ora le mie domande :

1) E' vero che non è permesso usare la mano che non si occupa di muovere e schiacciare l'orologio per rimuovere i pezzi catturati? Mi ricordo di averlo visto fare anche a dei GM che giocavano lampo. L'**Articolo 4.1** dice:

“ Ciascuna mossa deve essere fatta con una sola mano .“

Così questo si applica anche ai pezzi catturati da rimuovere o solamente ai pezzi che sono mossi da una casa all'altra?

2) Se non è permesso, come devono essere puniti i giocatori che fanno questo in un torneo lampo? Aveva ragione il giocatore B a reclamare la vittoria dopo che l'incidente si è ripetuto tre volte? O aveva ragione il giocatore A che parlava di una punizione in termini di tempo aggiunto all'avversario e prosecuzione della partita? O che altro? **Achim Engelhart (Germany)**

Risposta Tu hai già quotato l'**Articolo 4.1** :

“ Ciascuna mossa deve essere fatta con una sola mano .“

Però bisogna fare attenzione all'**Articolo 6.7b**:

Un giocatore deve fermare l'orologio con la stessa mano che ha eseguito la mossa.

Questi 2 Articoli sono molto chiari. Anche l'arrocco deve ora essere fatto con una mano. Per quanto riguarda la punizione, è l'arbitro, non uno dei giocatori, a decidere. E' facoltà dell'arbitro stabilire che specie di penalizzazione imporre.

L'**Articolo 13.4** dice:

Le penalizzazioni che l'arbitro amministra includono:

- (a) l'ammonizione, o*
- (b) l'aumento del tempo che rimane all'avversario, o*
- (c) la riduzione del tempo che rimane al giocatore colpevole, o*
- (d) l'assegnazione della perdita della partita, o*
- (e) l'espulsione dalla manifestazione.*

Nell'esempio da te descritto, io avrei aumentato il tempo rimanente all'avversario e ridotto il tempo del giocatore che ha commesso l'infrazione (sempre ammesso che uno dei giocatori avesse fatto reclamo).

Domanda Egregio Sig. Gijssen, secondo il nuovo Regolamento dopo una mossa illegale dell'avversario in una partita lampo si può richiedere la vittoria. Perché non è più permesso catturare il Re? Questa regola aveva lavorato bene per tanti anni. Cosa succede se il giocatore cattura il Re? **R. Coenjaerts (Olanda)**

Risposta Per la risposta a questa domanda puoi consultare il primo articolo di questa rubrica

(Aprile 98)

*Avete una domanda per Geurt Gijssen? Forse risponderà in un articolo futuro.
Mandate le domande a:*

*[mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A Question for Geurt Gijssen](mailto:geurtgijssen@chesscafe.com?subject=A%20Question%20for%20Geurt%20Gijssen) Per favore includete
il vostro nome e Paese di residenza.*

Copyright 1999 Geurt Gijssen. All Rights Reserved.

Copyright 1999 CyberCafes, LLC. All Rights Reserved.

"The Chess Cafe®" is a registered trademark of Russell Enterprises, Inc.

Traduzione a cura di Cristiano Ferrari